

Глава 3 – Ошибка создателя (Часть 2).

Когда Ян подошел к воротам, то увидел двух здоровенных орков в кольчужных доспехах, которые с виду напоминали собой каменные статуи. На солнце поблёскивали лезвия их клинков.

Увидев Яна, они заулыбались. Хотя это и была приветливая улыбка, но из-за кошмарных клыков, их морды стали казаться ещё злее и недружелюбнее.

– Эй, ты жив?

– Жив. Я пришел сюда, чтобы стать воином.

Орки рассмеялись. В связи с особенностями их тел, смех тоже был довольно уникальным. Глядя на их внушительные фигуры, Ян сглотнул. Когда-то он был солдатом, но глядя на этих двух верзил, всё равно не мог избавиться от холода в груди.

Один из орков протянул вперед свой кулак.

– ...?

Ян уставился на его грубую руку, прежде чем понял, что это приветствие. Вытянув вперед кулак, он стукнул им в кулак орка.

Орк-страж улыбнулся и произнес:

– В любом случае, тебе удалось добраться до Оркрокса, так что я желаю тебе удачи. Сегодня в крепости будут похороны, на которых мы вознесем славу одному храброму воину. Эх-эх. Оставайся живым.

Затем страж прокричал, чтобы открыли ворота. Стены были достаточно высокими, чтобы загородить собой даже солнце и вот, гигантские ворота, которые вполне им соответствовали, начали медленно открываться.

После того, как с громким шумом ворота открылись, глазам Яна предстала внутренняя часть крепости.

– Ох-х...

Ян считал орков дикими чудовищами, поскольку их внешний вид действительно был отвратительным. Но это было не так.

Одни только громадные здания свидетельствовали абсолютно об обратном. В крепости оказалось много высоких строений, расположенных вокруг гигантского дерева и соединенных между собой мостами, раскинувшимися прямо в небе.

Прямо над его головой ходили десятки орков, спеша по своим делам.

Это было похоже на город эльфов из мира фэнтези! Здесь можно было увидеть не только орков-воинов с огромными секирами и шаманов с магическими посохами, но и других орков, как

например торговцев и ремесленников. Это была настоящая цивилизация.

Пейзаж был великолепным и казался более реалистичным, чем сама реальность.

Крепость орков полностью завладела вниманием Яна.

- Неужели это действительно игра...

- Эй, жив? Ты новенький? - улыбнулся ему проходящий мимо орк и протянул кулак. Ян машинально стукнул по нему.

Жив он был или не жив, но Яну не потребовалось много времени, чтобы понять - у орков это вместо приветствия.

Они все спрашивали друг у друга, живые они или нет, а это означало, что жизнь и смерть здесь случаются достаточно часто, чтобы стать приветствием.

После того, как Ян оказался в Крепость Оркрокс, он не знал, что ему делать дальше, а потому решил воспользоваться подсказками для новичков.

Если Вы выбрали орка, то будьте готовы к серьезным испытаниям.

Для начала попробуйте отыскать инструктора Ленокса.

- Ленокс... - пробормотал Ян, и в этот самый момент раздался чей-то голос:

- Э-э, игрок? Вах, настоящий игрок?

Голос был громким и грубым, но при этом звучал вполне дружелюбно. Ян обернулся и увидел слегка потрепанного орка.

- Впервые вижу другого орка-новичка. Приятно познакомиться! - с этими словами орк протянул было руку для рукопожатия, а затем хрюкнул и подставил для тычка кулак, как это было принято у орков.

Ян улыбнулся и ответил на приветствие.

- Ты жив?

- Жив. Ха-ха, кстати, ты только начал играть? Как тебя зовут? Я - Гром. Я взял это имя из одной старой классической игры.

- Ясно, меня зовут Ян, - кивнул Ян. А затем ему на глаза кое-что попало. Посреди лба его собеседника мерцала небольшая белая звезда.

- Это...?

- Что?

Гром проследил за взглядом Яна и ответил:

- Ах, это. Ты не знаешь? Белая звезда позволяет идентифицировать игроков. У тебя она тоже есть. Так я и узнал, что ты тоже игрок. НПС её не видят. Эта функция доступна только нам. Хе, впервые вижу звезду у другого орка.

- Да?

- Ну, бывают конечно и такие, которые её скрывают, чтобы притвориться НПС. Должно быть, ты действительно только начал, раз не знаешь таких основ.

- Это моя первая игра.

- Ясно. Будь осторожен, это очень важно. Старейшина - очень трудная игра, а потому не пренебрегай советами для новичков.

Ян кивнул и улыбнулся.

- Конечно, ты ещё многого не знаешь, а потому и выбрал орка.

- А?

- Та, ничего. Ты случаем не к Леноксу собирался?

- Да, так написано в подсказках.

- Пойдем вместе. Я как раз к нему и шёл.

Ян последовал за Громом.

Вид города был просто завораживающим. В Крепости Оркрокс можно было увидеть абсолютно всё. Здесь был и рынок, и кузницы. Картинка была настолько реалистичная, что её даже нельзя было рассматривать как какую-то игру. Торговцы что-то кричали про свои товары, авантюристы собирались в группы для охоты на монстров, а из таверн доносились веселые голоса подвыпивших орков.

Мнение Яна о Старейшине начало меняться. Похоже, игровая система предполагала индивидуальность и историю для каждого, кто встречался у него на пути. Даже у орков была своя цивилизация и культура.

Эта игра и вправду захватывала.

Гром рассмеялся, глядя на погрузившегося в виртуальный мир Яна.

- Разве это не удивительно?

- Угу. До сих пор не могу поверить, что это игра. Как...

Всё, что он слышал и видел про Старейшину раньше, не шло ни в какое сравнение с увиденным.

- О, скоро же похороны.

- Похороны?

- Орки скорбят о смерти великого воина. Он был великим НПС, который пожертвовал собой, чтобы защитить своих союзников.

Внезапно раздался слабый звук горна.

В этот момент в Крепости Оркрокс всё стихло.

- Э-э...?

Орки замолчали.

Затихли даже кричавшие на рынке торговцы и пьяницы. Единственным звуком, который нарушал тишину, был горн.

Все орки посмотрели в сторону центра Крепости Оркрокс.

Там, на кирпичном алтаре, поверх дров лежало тело орка.

Орки начали что-то напевать. Их тон был медленным и приглушенным, что напоминало молитву тибетских монахов.

Вся Крепость Оркрокс заполнилась звуками похоронной процессии.

У нижней части алтаря орки, ведущие церемонию похорон, начали медленно бить в барабаны. Звуки горна, барабанов и пение орков перемешались в одно целое.

Дрова были подожжены, и тело мертвого орка-воина постепенно начало окутывать пламя.

- Ох...

Ян оцепенел.

Перед его глазами пронеслась церемония проводов его погибших товарищей.

Он вспомнил одного солдата, погибшего на поле боя. Из-за пули повстанцев Корнелл стал звездой в небе, а его товарищи провожали его в лучший мир не со слезами на глазах, а с яркими улыбками. Тогда они тоже пели песню. Не печальную, а привычную им, армейскую. В тот день никто не плакал, но их сердца и умы были переполнены грустью.

Память о том дне ожила вновь.

Песня орков было грандиозной и благородной. Ян не мог оторвать глаз от воина-орка, окутанного языками пламени.

Над Крепостью Оркрокс продолжал звучать скорбный звук горна.

Ян не знал, как зовут этого орка, ведь он был просто игровым персонажем. Тем не менее, он понял, что здесь этот орк был по-настоящему великим и уважаемым.

- Эх, шумновато, - задумчиво проговорил Ян.

- Похороны должны проходить быстро и тихо. Эхх. Правильно? - отозвался стоявший рядом с ним Гром.

Ян бросил взгляд на своего собеседника.

Неужели этот человек действительно не чувствует никаких эмоций, глядя на эту сцену? В мире, который казался более реальным, чем сама реальность, разве можно было закрыть глаза на торжественную церемонию орков только потому, что это была игра?

Ян снова посмотрел на горящее тело орка-воина.

Ассимиляция: 50%.

Ассимиляция: 51%.

Ассимиляция: 52%.

Ян ещё не знал об изменениях, происходящих в его окне статуса.

- Здравствуйте! Меня зовут Юджун, и я постараюсь рассказать вам как можно больше о Старейшине, чтобы вы смогли погрузиться в неё с максимальным комфортом!

- А я - Джехан!

- Сегодня мы поговорим об уровне ассимиляции. Господин Джехан, какова Ваша текущая скорость ассимиляции?

- Когда я себя хорошо чувствую, то более 50%. В среднем - около 40%.

- Это просто удивительно. У меня как правило всего 30%. В среднем у игроков 30-40%, также что господин Джехан очень способный.

- Ха-ха-ха. Тем не менее, я не хочу чувствовать боль во время сражений, а потому часто ограничиваю её. На 50% у меня начинается головокружение, словно кто-то бьет меня ножом в затылок.

- Да уж, из-за этого я и сам играю на уровне 20%.

- Ох, это ещё хуже.

- Хе-хе-хе. Интересно, так какой же уровень ассимиляции у наших зрителей? Результаты опроса говорят, что в среднем от 30 до 40 процентов. В случае с высокоранговыми игроками, особенно с ролевыми, значение может доходить до 70%.

- Просто удивительно!

- В частности, самый популярный ролевой игрок по имени Ким Далкван из милиции опубликовал своё последнее окно статуса. Его коэффициент ассимиляции составляет 73%.

- Ничего себе! Благодаря этому он и стал топ-ом?

- Создатели игры не раскрывают информацию о том, как именно ассимиляция влияет на производительность персонажа. Но эффект определенно есть. Здравый смысл нам подсказывает, что более высокий уровень ассимиляции именно у высокоранговых игроков, поскольку её уровень определяет способности самого персонажа. Их навыки, атаки и движения становятся быстрее и сильнее. Разве это не помогает сократить разницу между НПС и игроками?

- Ах, эти страшные НПС! Не люблю НПС!

- Ха-ха, правда? Вот почему игроки пытаются создать свою деревню! Я взял интервью у Элейн, эльфийки, которая разработала концепцию Шангри-лы, деревни игроков...

В этот момент официант переключил канал.

- Эх, этот мир сходит с ума от игр...

Юнг Юи, которая заслушалась телепередачу, пришла в себя. Ее друзья, с которыми она вместе обедала, тоже отвернулись от экрана.

- А какая у вас скорость ассимиляции?

- Около 20-30%.

- А я перешел на 40%, хоть обычно играю с 30%.

Юнг Юи засмеялась и произнесла:

- Я на 10%!

- Это как так?

- Ты что, играешь только правой стороной своего мозга, а левую отключаешь?

- Это ведь игра. Мысль о том, что это игра, не позволяет мне погрузиться полностью... Ну, недавно я всё равно получила новый уровень.

- Ты забыла, как умерла от лап кролика?

- Что? Тебя убил кролик? Как это возможно? Кролики вообще могут атаковать?

Юи вздохнула.

- Я не знаю. Я попыталась напасть на него, но он укусил меня за ногу. А потом ещё и ещё, пока я не умерла от сильного кровотечения.

- С ума сойти.

- Сумасшедшая...

Юнг Юи рассмеялась.

- Ладно, ладно, не переживайте. Теперь моим проблемам конец, ведь со вчерашнего дня в Старейшину начал играть мой брат.

- Ах, тот самый брат?

- Да. Братик быстро станет топ-игроком и позаботится обо мне. Вот увидите, скоро я вас всех догоню.

- Почему это он станет топ-игроком? - перебил её один из друзей.

- Мой брат - солдат.

- Солдат?

- И что, солдатам проще играть во что-то наподобие Старейшины?

- В неё играет довольно много людей, которые служат.

- Он не просто рядовой солдат. Он был участником боевых действий. Про иностранный легион слышали? Ему приходилось стрелять в людей на Ближнем Востоке и в Африке.

- В самом деле? Значит, он убивал людей?

Взгляды всех собравшихся обратились к Юи, но та лишь пожала плечами.

- Я не знаю, он об этом не говорит...

- Удивительно. Друг моего брата тоже неплохо владеет рукопашным боем и очень быстро адаптировался к игре. Вроде бы он даже в топ попал...

- Эй, Юнг Юи. В таком случае потом не притворяйся, что мы не знакомы.

- Вот-вот. Так что будь со мной повежливее, хе-хе, - ответила девушка.

Тем не менее, Юи не знала одной важной вещи о Яне, на которого она возлагала все свои надежды.

Он выбрал расу орков, которую называли ошибкой создателя игры.